

Anna Sivula ja Jaakko Suominen

ELEKTRONINEN PELAAMINEN HISTORIAKULTTUURINA

¹ Ks. esim. Wolfgang Hardwig, *Geschichtskultur und Wissenschaft*. München: Deutscher Taschenbuch Verlag GmbH & Co KG 1990. Käsite ei Hardtwigilla ulotu historian arkipäiväiseen käyttöön, vaan hän keskittyy tarkastelemaan historia-teorian, historiapolitiikan ja historian opetuksen alueita.

² Hannu Salmi, ”Menneisyyskokemuksesta hyödykkeisiin. Historiakulttuurin muodot.” Teoksessa Jorma Kalela ja Ilari Lindroos (toim.), *Jokapäiväinen historia*. Helsinki: SKS 2001, 135. Hannu Salmen lähtökohtana on Reinhart Koselleckin teos *Futures Past. On the Semantics of Historical Time*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press 1985. Salmi keskittyy artikkelissaan analysoimaan julkista historiaa, ja hänen tarkastelemaansa historiakulttuuri on orientoitunut populaarikulttuurin suuntaan. Ks. myös Kari Immonen,

Historiakulttuurilla tarkoitetaan tapoja, joilla menneisyyttä koskevia mielikuvia ja tietoja tuotetaan ja käytetään. Tässä artikkelissa pohditaan, muuttaako elektroninen pelaaminen historiakulttuuria ja, jos muuttaa, miten? Siinä tarkastellaan erityisesti pelejä, jotka on rakennettu siten, että pelaaja tuottaa kontrafaktuaalisen historian representaation.

Amerikan koululaitoksen tärkein tehtävähän on opettaa kansalaisille sisällissodan historiaa ulkoa. Markkinoille uppoavan pelin on oltava historiallisesti tarkka ja monipuolinen, jotta se vaihtuisi kaupan hyllyllä pesukarhunnahkoihin. – – Tähän asti pelit ovat pitäytyneet yksittäisiin taisteluihin, mutta Strategic Simulations, Inc. on päättänyt lyödä pohjat ja tehdä pelin koko sodasta. Taistelujen lisäksi mukaan on otettu poliittista kähmintää, hallintoa, vastapuolen vallan nakentamista, orjien vapauttaminen, pääkaupungin sijaintiongelmat (Washington sijaitsi käytännössä rintamalla), verotusta, joukkovelkakirjoja, joukkojen värväystä, laivanrakennusta, rautateitä, diplomaattia sekä tietysti ihan pikkuisen sotimista... jos kenraalit vain saadaan uskomaan käskyjä. – – Eurooppalainen yleissivistys ei kata kaikkia pelin vaatimia yksityiskohtia. Toisaalta, jos haluaa oppia historian tenttiin, mistä Yhdysvaltain Sisällissodassa oli kyse, koulukirjat voi heittää suoraan roskiin ja ostaa tilalle tämän pelin. Tapahtumien syyt ja seuraukset avautuvat aivan eri tavalla kun istuu pari päivää Lincolnin tai Davisin tuolilla Sisällissodan riehussa ympärillä.

Jyrki J. J. Kasvi, *No Greater Glory. The Civil War -arvostelu, Mikrobitti 5/1992, 64.*

Elektroninen pelaaminen on osa teknologian ja uuden median kenttää, jota tarkastellaan usein tulevaisuusorientoituneena nykykulttuurina. Pelien ja pelilaitteiden markkinoijat korostavat innovatiivisuutta ja uutuutta, ja uusien pelien merkitys on nähtävissä laitetekniikan kehitystyössä. Ainakin karkeasti tulkittuna uudet pelit vaativat koneilta lisää suorituskehoja sekä uusia

Anna Sivula, FL, lehtori, historia
Jaakko Suominen, FT, professori, digitaalinen kulttuuri

kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen laitos, Turun yliopisto

multimediaominaisuuksia. Tulevaisuusorientaatiosta huolimatta menneisyys on vahvasti läsnä sekä nykyisyydessä että tulevaisuuskäsityksissä, jotka liittyvät elektroniseen pelaamiseen. Menneisyys on läsnä useilla tasoilla ja tavoilla. Ensinnäkin pelit tulkitsevat menneisyyttä tuottamalla historiallisia representaatioita. Lisäksi pelaaminen kytkeytyy toimintana mediakäytön ajallisesti muotoutuviin jatkumoihin. Nostalginen retropelaaminen, vanhojen laitteiden keräily ja käyttö sekä remediaalinen pelimuotojen kierrätys puolestaan ammentavat aineksia pelaamisen omasta kulttuurihistoriasta. Tietokonepelaamisen ympärille on muodostunut moniulotteinen historiakulttuurin kenttä.

Tässä artikkelissa tarkastelemme menneisyyden läsnäoloa elektronisten pelien yhteydessä historiakulttuurin käsitteen kautta. Termi historiakulttuuri (*Geschichtskultur*)¹ nostettiin esiin 1980-luvulla saksalaisessa historiakeskustelussa. Historiakulttuuria käsittelevien esitysten yhtenä lähtökohtana on ollut saksalaisen Reinhart Koselleckin käsitys nykyisyydestä menneisyyden kokemusten ja tulevaisuutta koskevien odotusten välisen dialogin foorumina. Myös Augustinuksen toteamus, jonka mukaan menneisyys on nykyisyydessä läsnä muistina ja tulevaisuus odotuksena, on toiminut historiakulttuurin keskeisenä tausta-ajatuksena.² Historiakulttuurilla tarkoitetaan niitä tapoja, joilla menneisyyttä koskevia mielikuvia ja tietoja tuotetaan ja käytetään. Historiakulttuuri on siis aina oman aikansa nykykulttuuria, ja se muodostuu erilaisista menneisyyden kohtaamisen muodoista, tavoista ja tapahtumista sekä menneisyydelle annetuista merkityksistä.

Artikkelin tarkoituksena on pohtia, millaista historiakulttuuria pelaaminen tuottaa ja pitää yllä. Miten tähän aihepiiriin liittyvää tutkimuskenttää voisi ylipäätään jäsentää? Tuottaako menneisyyskuvaamme aktiivisesti artikuloiva ja jatkuvasti laajeneva elektroninen pelikulttuuri parhaillaan historiakulttuurin muutosta?

Menneisyyden kohtaamisen ja tulkinnan tapoja muuttavaa toimintaa on tutkittu yllättävän vähän. Historiakulttuurin tutkimuksen kiinnostus on toistaiseksi kohdistunut yleensä rakennettuun ympäristöön tai maisemaan.³ Myös poliittinen historiakulttuuri, menneisyysuhteen poliittisuus ja menneisyyden tulkintojen poliittinen käyttö ovat olleet useiden tutkijoiden kiinnostuksen kohteena. Tällöin käytetään kuitenkin yleensä historiakulttuurin sijasta termiä historiapolitiikka.

Hannu Salmen mukaan historiakulttuuri on menneisyyden jokapäiväistä läsnäoloa, ja Salmi jäsentää historiakulttuuria tavan käsitteen avulla. Hän erottaa viisi tapaa, joilla historia on läsnä nykyisyydessä: menneisyys näyttäytyy muistina, kokemuksena, käytäntöinä, artefakteina eli kulttuuriesineinä sekä hyödykkeinä.⁴ Salmen jaottelua voi peilata pelien historiakulttuurin tutkimukseen. Lapsuuden pelikokemukset voivat olla läsnä pelaajan omana muistina ja Internetin keskustelupastoilla elävänä kollektiivisena muistina. Menneisyys on pelitilanteessa läsnä kokemuksena, kun tunnistamme tietyn pelin logiikan ja juonen. Käytäntöinä ovat läsnä esimerkiksi totunnaistuneet tavat pelata pelejä joko yhdessä tai yksin. Keräilykohteiksi muuttuneet pelit ja pelaamisessa käytetyt laitteet ovat menneisyyden läsnäoloa huokuvia artefakteja, historiapelit ovat puolestaan tyypillinen esimerkki pelimaailmaan kuuluvista historiakulttuurisista hyödykkeistä.

Edellinen historian läsnäolon muotoihin keskittyvä lähestymistapa ei sellaisenaan sovi kulttuurin muutoksen tarkasteluun, sillä tutkimuksen tavoitteena ei ole tuottaa toiminnan luokitteluja erilaisiin läsnäolotyyppeihin.

¹ *Historian läsnäolo*. Turun yliopiston historian laitoksen julkaisuja n:o 26. Turku: Turun yliopisto 1996, 182.

² Ks. esim. Salmi, "Menneisyyskokemuksesta hyödykkeisiin." Ruotsalaisesta historiakulttuurin tutkimuksesta katso esim. Peter Aronsson (red.), *Makten över minnet. Historiekultur i förändring*. Lund: Studentlitteratur 2000, 24–32. Historiakulttuuri mielletään usein nykyisyydessä läsnä olevaksi kollektiiviseksi muistiksi ja muistamisen käytännöiksi. Ranskalaisen, historian ja muistin suhdetta pohtineen keskustelun vaiheista katso esim. Jacques Le Goff, *History and Memory*. New York: Columbia University Press 1992, 111–127. Muistelemisen käytännöistä ja muistelun kulttuurista katso Pierre Nora (ed.), *The Era of Commemoration. The Realms of Memory III*. New York: Columbia University Press, 1998, 610–614, 621. Historiantutkimuksen artikuloimaa historiakulttuuria ovat kansallisen identiteetin rakentumisen näkökulmasta tarkastelleet sekä historiankirjoituksen historian tutkijat että etnologit. Ks. esim. Michael Branch (ed.), *National History and Identity. Approaches to the Writing of National History in the North-East Baltic Region Nineteenth and Twentieth Centuries*. Studia Fennica Ethnologica 6. Helsinki: SKS 1999. Kulttuuriperinnön tutkimus on ollut kiinnostunut myös historiakulttuurin tuoteistamisesta. Ks. esim. Brian Graham, G.J. Asworth & J.E. Tunbridge, *A Geography of Heritage. Power, Culture and Economy*. London: Arnold 2000, erit. 2–3.

³ Salmi, "Menneisyyskokemuksesta hyödykkeisiin", 137.

⁵ Pauli Heikkilä,
"Historiallinen fiktio ja
tietokonepelit."
Agricolan Tietosanomat
3/2003, [www.utu.fi/
agricola/tietosanomat/
numero3-03/peli.html](http://www.utu.fi/agricola/tietosanomat/numero3-03/peli.html)

Sitä vastoin Salmen esittelemä historiakulttuurin muotojen jaottelu sopii kulttuuristen merkitysten artikulaatiota koskevan kysymyksenasettelun lähtökohdaksi.

Lähestymme historiakulttuuria toisesta näkökulmasta kuin aiemmat tutkijat, ja painotamme elektronisen pelaamisen *toiminnallista* (so. historiakulttuurin muutosta tuottavaa) luonnetta. Artikkelin tavoitteena on myös elektronisen pelaamisen moniulotteinen historiallistaminen. Esittelemme kolme elektronisten pelien historiakulttuurin muotoa, joiden erittelyn pohjalta sekä pelien historiakulttuurin että pelien kulttuurihistorian tutkimus voi lähteä liikkeelle. Pelien historiakulttuurin muodot ovat 1) pelien historiarepresentaatiot, 2) retropelaaminen ja nostalgia sekä 3) pelien remediaatio.

Pelien historiarepresentaatiot

Data Beckerin uusin reaaliaikanaksuttelu sijoittuu Euroopassa riehuneeseen satavuotiseen sotaan. Tuolloin toisistaan ottivat mittaa Englanti, Ranska ja Saksa. Kuten nimestäkin voi päätellä, Castle Strikessä taistelut keskittyvät linnoitusten valtaamisen ja puolustamisen ympärille. Castle Striken juoni seuraa pienen saksalaisen aatelissuvun edesottamuksia taisteluiden tiimellyksessä. Tarinan päähenkilö on von Rabenhorstin sukuun kuuluva nuori ritari Thorwald. Pojankloppi joutuu ensitöikseen valloittamaan perheen kotilinnan takaisin suvun pahimman vihollisen käsistä.

Janos Honkonen, "Castle Strike. Saksalaisen sekavaa linnanvaltausta",
Mikrobitti 6–7/2004, 110.

Suomen suosituimman harrastajien tietokonelehden, *Mikrobitin*, kesänumerossa 2004 julkaistiin kymmenen varsinaista peliarvostelua. Arvosteltujen pelien joukossa olivat ensimmäisen maailmansodan aikaan sijoittuva lentosimulaattori (*Wings of Honour*), toisen maailmansodan panssaristrategiapeli (*Blitzkrieg: Burning Horizon*), toisen maailmansodan lentosimulaattorin lisäosa (*IL2 Forgotten Battles Ace Expansion Pack*), Aleksanteri Suuren valtakunnasta kylmän sodan aikakauteen ulottuva sivilisaatiostrategia (*Rise of Nations: Thrones and Patriots*), satavuotiseen sotaan (1337–1453) juonensa pohjaava linnanvaltauspeli (*Castle Strike*), goottilaisesta kauhukuvastosta ammentava seikkailupeli (*Black Mirror*) sekä ensimmäisen persoonan ammuntapeli, jossa pelaaja taistelee pahalaisen joukkoja vastaan keskiaikaisissa kylissä, maanalaisissa katakombeissa ja hylätyissä tehtaissa (*Painkiller*). Näiden lisäksi arvosteltiin moderniin ympäristöön sijoittuva taistelupeli (*Counter Strike: Condition Zero*), rata-autopeli (*TOCA Race Driver 2*) sekä jalkapallon Euroopan mestaruuskisojen sesonkipeli (*UEFA Euro 2004 Portugal*). *Mikrobitin* arvostelujen painotus osoittaa, että historiarepresentaatioilla on erittäin merkittävä asema pelikulttuurissa ja -markkinoilla.

Pelien historiarepresentaatioilla viittaamme sellaisiin peleihin, jotka tuottavat pelitilaksi ja -tilanteeksi menneisyyden (uudelleen)esityksen. Siinä usein keskeistä on menneisyydessä "sijaitsemisen" lisäksi ajallisen muutoksen tai kehityksen tarkastelu. Pelaaja tunnistaa toiminnallisen menneisyyden representaatiot yleensä tiettyjen vakiintuneiden konventioiden, kohteiden ja niiden toimintalogiikan perusteella. *Mikrobitin* arvostelujen pelit tunnistamme nimen ohella "historiallisiksi" muun muassa tuttujen henkilöhahmojen, puvuston, toimintaympäristön, tapahtumien tai niiden käsittelytapojen kautta. Itse pelien

lisäksi viittauksia pelituotteiden historiallisuuteen tuotetaan pelikotelojen kuvien, ohjekirjojen, oheis- ja mainosmateriaalin sekä peliarvostelujen avulla.⁵

Tunnistettava, ”mahdollinen” historiallinen esitys tai tilanne perustuu tiettyihin todellisuuden jäljittelyn konventioihin. Historiallista yhteiskuntaa jäljitellään tälle yhteiskunnalle tai yhteiskuntatyyppille ominaisten piirteiden, typologioiden, varassa. Tietokonepelin kerronnan suhde representoituu menneisyyteen on hyvin erilainen kuin historian tutkijan suhde. Esimerkiksi typologisoivaan menneisyyden representointiin sisältyy Paul Veynen mukaan epistemologisen erehdyksen vaara: tyyppejä aletaan pitää todellisempina kuin niiden takana olevaa menneisyyttä.⁶ Tietokonepelin käsikirjoittajaa tai ohjelmoijaa epistemologinen riski ei välttämättä haittaa. He tyytyvät jäljittelemään todellisuutta ilman epistemologisia velvoitteita.⁷

Emme tässä artikkelissa pyri analysoimaan pelien historiarepresentaatioiden suhdetta historian tutkimukseen, historialliseen autenttisuuteen tai tuon autenttisuuden tuottamisen mahdollistumista pelitekniikan keinoin, vaan pyrimme erittelemään historiapelejä historiakulttuurin ilmentymismuotoina.⁸ Kohteeksemme tarkentuu nimenomaan näiden pelien toiminnallisuus. Tähän kiinni päästäksemme jaamme historiapelit karkeasti kolmeen luokkaan, joiden puitteissa noudatetaan osin toisistaan poikkeavia konventioita: 1) epookkipelisiin, 2) antimoderneihin olosuhdepeleihin ja 3) sivilisaatiopelisiin.

Epookkipelit sijoittuvat tiettyyn ja tunnistettavaan historialliseen hetkeen. Ne eivät asetaudu niinkään mihinkään pidemmän keston kulttuuris-poliittiseen aikaan vaan ammentavat aineksensa tutuista ja dramaattisista ”historian käännekohdista”.⁹ Tutuus rakentuu intertekstuaalisissa ja -mediaalisissa

⁵ Paul Veyne, *Comment on écrit l'histoire suivi de Foucault révolutionnaire l'histoire*. Paris: Seuil 1979, 83–84.

⁷ Jäljittelystä ks. esim. Erich Auerbach, ”Mimesis. Todellisuuden kuvaus länsimaisessa kirjallisuudessa. Helsinki: SKS 2000, erit 34–42.

⁸ Vrt. Tero Karasjärvi, ”Kleio vs Bill Gates. Konflikteja ja kulttuurireja bitteinä: Historian simulointi tietokonepeleissä.” *Ennen&Nyt. Historian tietosanomat* 2/2002, www.ennenjanyt.net/2-02/karasjar.htm

⁹ Historiallinen epookki tarkoittaa käännekohtaa, ajanjaksoa tai historian aikakautta. Johann Gustav Droysen esittelee 1800-luvun puolivälissä kronologisen esityksen jakamista epookkien avulla ja painottaa, ettei historiallinen epookki ole ihmiskunnan ikäkausi, ”sillä emme tiedä nuortuuko vai vanheneeko ihmiskunta”. Droysenille epookille on ominaista tietty ihmiskunnan ”itsetuntemuksen, maailmantuntemuksen ja jumaltuntemuksen taso.” Kyse on siis hengenhistoriallisesta käsitteestä. Omaileimaisen ja selkeästi rajatun historiallisen ajanjakson representoinnin tapa elää edelleenkin sekä tieteellisissä että populaareissa historian esityksissä. Johann Gustav Droysen, *Historik*. München und Berlin: Verlag von R. Oldenbourg 1943, 146–147 ja 357. 1900-luvulla puolivälissä lähtien epookin käsitettä on ehdotettu korvattavaksi esimerkiksi sukupolven tai sivilisaation käsitteillä. Vrt. Marc Bloch, *Historian puolustus*. Suom. Elna Suolahti. Helsinki: Artemisia edizioni 2003, 195–198.



Tunnettuihin sotatapahtumiin tai taisteluihin ”sijoittuvat” epookkipelit suosivat usein konfliktien tapahtumahistoriallista tasoa ja kiinnittävät yleensä huomiota yksityiskohtiin. Kuvat pelin *Battlefield 1942* aloitusjaksosta eli introsta.

¹⁰ Karasjärvi, ”Kleio vs Bill Gates”.

¹¹ Sodankäynnin ja pelaamisen (tai leikin) suhdetta ovat niin ikään tarkastelleet Johan Huizingan tapaiset pelitutkimuksen klassikot. Huizinga huomioi, että yhtäältä säännönmukaisuus on tekijä, joka yhdistää leikkiä ja sodankäyntiä, mutta toteaa, että nykyaikaisessa sodankäynnissä agonaalisuus, leikinomaisuus, on vähentynyt. Sodankäynti on kenties leikillistymisen sijasta pelillistynyt. Johan Huizinga, *Leikkivä ihminen. Yritys kulttuurin leikkiaineksen määrittelymiseksi*. Suom. Sirkka Salomaa. Porvoo, Helsinki: WSOY 1967, erit. 103–121

¹² Ensimmäisen Persianlahden sodan, ”Nintendo-video-pelisodan”, pelirepresentaatioista ks. esim. Petri Saarikoski, *Pioneerien leluista kulutuselektronikaksi. Suomalainen kotimikroharastus tietotekniikan murroksessa 1980-luvun alusta 1990-luvun puoliväliin*. Julkaisen maton yleisen historian lisensiaatintutkimus. Turku: Turun yliopisto, historian laitos 2001, 98–101.

¹³ Ks. myös Karasjärvi, ”Kleio vs Bill Gates”; Pauli Heikkilä, ”Historialliset tietokonepelit. Pervoa viihdettä?” *Wider Screen* 2–3/2001, www.film-o-holic.com/widerscreen/2001/2-3/historialliset_tietokonepelit.htm

viittausverkostoissa, joiden yhteydessä suositaa yleisesti tunnettujen laajojen konfliktien tapahtumahistoriallista tasoa. Tarkastelunäkökulma voi vaihdella strategisesta päätöksenteosta yksilötason toimintaan ilman laajempia seurausvaikutuksia pelin maailmassa. Historiapelien sisältämät menneisyyden elementit palvelevat ensisijaisesti pelien logiikkaa. Tero Karasjärvi toteaa, että ”pelien luonteeseen väistämättä kuuluva antagonismi tekee konfliktista ja sodasta niille helposti käsiteltävän aiheen.”¹⁰ Pelillinen päämäärähakuisuus ja voitontavoittelu liitetään historiapeleissä usein nimenomaan sotaan, ja sotapeleillä ja simulaatioilla on pitkä, elektronisia pelejä edeltävä historiansa.¹¹

Tyypillisiä epookkipelejä ovatkin erilaiset sotastrategia- ja simulaattoripelit, joissa pelaaja toimii vaikkapa antiikin korkeakulttuurin piiriin tai modernimpien suursotien tapahtumien simuloitussa ympäristössä joko yksittäisen sotilaan (simulaattorit, ammutapelit), joukon jäsenen (erityisesti edellisten verkkopeliversiot) tai komentajan roolissa (strategia- ja taktiikkapelit). Vanhojen sotien tapaisten konfliktien lisäksi myös uudet sodat ja taistelut tuotteistetaan yleensä nopeasti pelien kautta, mutta kiinnostavaa kyllä, kaikki uudet sodat eivät herätä pelifirmojen kiinnostusta tasapuolisesti.¹² Varovaisena hypoteesina voi esittää, että ”pelillinen” sota vaatii selkeät osapuolet sekä selkeän juonen tai lopputuloksen. Pelejä ei pääsääntöisesti tehdä eettisesti kiistanalaisista, epäselvistä tai (myös median valokeilassa) jatkuvista konflikteista.

Pelit noudattavat sotatapahtumien historiallisia lähtökohtafaktoja enemmän tai vähemmän tarkasti, mutta ne mahdollistavat osin myös vaihtoehtoisten toimintatapojen kokeilun, vaihtoehtohistorian rakentamisen ja sillä leikittelyn, mikä on keskeistä pelien historiarepresentaatioille.¹³

Onneksi sentään ei ole pakko leikkiä maailmanpoliisin partiopoikaa, vaan myös valita japanilaisroolin. On yllättävän kivaa eläytyä rooliinsa ja japaniksi kiroten ampua ”imperialistisia sikoja” alas taivaalta. Valitettavasti mokomat vain ampuvat takaisin.

Ossi Mäntylähti, *Aces of the Pacific* -arvostelu, *Mikrobitti* 8/1992, 58.

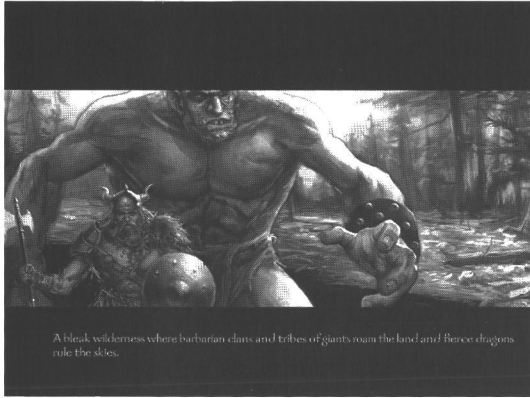
Antimodernit olosuhdepelit ja sivilisaatiopelit

Magia on kielletty. Laillinen hallitsija kadoksissa. Rosvokoplat ryöstelevät. Taikureita vainotaan. Pellot näivettyvät. Epäluulot jylläävät. Pimeä nousee. Kotisaari eristetään mantereesta. Isäntäkin tapetaan ja kaikki luulevat MINUN tappaneen hänet.

Jukka O. Kauppinen, *Prophecy of the Shadow* -arvostelu, *Mikrobitti* 9/1992, 56.

Siinä missä epookkipelit eksplikoivat historiallisen hetken, johon ne ”sijoittuvat”, olosuhdepeleissä menneisyyden yhteys historialliseen ajoitukseen on epämääräisempi. Olosuhdepeleillä viittaamme erityisesti niihin fantasia-, seikkailu- ja roolipeleihin, joiden maailma on myyttisen ”keskiaikainen”, esiteollinen ja esimoderni tai suorastaan antimoderni. Historian läsnäolon sijasta olosuhdepeleille onkin luonteenomaista modernin poissaolo. Pelimaailmasta, rakennetusta ympäristöstä ja sosiaalisista suhteista näyttävät puuttuvan modernisaation merkit esimerkiksi teollistumisen, kaupungistumisen ja teknologian alueilla – paradoksaalista kyllä. Nimenomaan uuden

peliteknologian avulla tuotetaan näkymättömästi se ”kaksoisfantasia”, jossa muun muassa tarinoinnilla, uroteoilla, myyteillä ja magialla on keskeinen asema menneen tai ”toisen” maailman tuottamisessa.¹⁴ Pelaaja on lähes poikkeuksetta myyttisen maailman asukas. Pelin tavoitteena on ongelmien ja konfliktien selvittäminen ja niiden kautta kasvaminen ja kehittyminen.



Olosuhdepeleissä tapahtumaympäristöä kuvataan usein myyttiseksi valtakunnaksi, jossa heimot tai klaanit taistelevat vallasta jättiläisten ja lohikäärmeiden keskellä. Kuva pelin *Neverwinter Nights* aloitusjaksosta eli introsta.

Olosuhdepelit ammentavat aineksensa usein suoraan tai välillisesti J. R. R. Tolkienien Keskimaa-teosten maailmoista ja ovat yhteydessä niin roolipeli- kuin fantasiakirjallisuusharrastukseen, samoin laajemmin keskiaikabuumiin. Eddo Stern toteaa, että 2000-luvun keskiaikaharrastuksen tyysijät, massiiviset verkkopelit (esim. *Ultima Online*, *Everquest* ja *Asheron's Call*), ovat keskenään lähes identtisiä yhdistäessään hämmentävästi kelttiläisiä, goottilaisia, keskiaikaisia ja renessanssikauden piirteitä. Ne ovat Tolkienin lisäksi velkaa Wagnerille, Pyöreän pöydän ritareille sekä *Dungeons & Dragons* -lautaroolipelille. Stern nostaa nimenomaan maagisuuden verkkoroolipelien ohella laajemmin koko digitaalista kulttuuria luonnehtivaksi teemaksi. Hän näkee sen merkinä sekä teknologian ja taikuuden yleisemmästä suhteesta että amerikkalaisesta kriisistä, jossa Yhdysvalloille etsitään sopivan uljasta mutta epämääräistä ja turvallista historiallista kertomusta, johon voitaisiin samastua.¹⁵

Kaikki alkaa vuonna 4000 eKr pienestä paimentolaisheimosta, joka asettuu paikoilleen perustaen kaupungin. Kuluu vuosisatoja, tuhansia. Kuka tahansa saa perustettua sivilisaation autiolle saarelle, mutta aikojen halki kestävän sivilisaation kehittäminen osottautuikin [!] jo toisen vaikeusasteen jopiksi.

Jukka O. Kauppinen, Arvostelu *Civilization*-pelistä, *Mikrobitti* 3/1992, 66.

Sivilisaatiopeleissä (esim. *Civilization*-sarja, *Caesar*-sarja, *SimCity*, *Empire Earth*) puolestaan ohjataan ihmisyhteisöjen kehitystä.¹⁶ Nekään eivät sijoitu tiettyyn historialliseen hetkeen, vaan keskeistä niissä on nimenomaan pidemmän historiallisen muutoksen tarkastelu joko esihistorian keräilyvaiheista kohti tulevaisuutta tai sitten suoraan urbaanissa kaupunkikontekstissa. Pelaajan primäärinen tavoite on pääsääntöisesti ihmisyhteisön hyvinvoinnin edistäminen, mikä tarkoittaa väkimäärän ja hallinta-alueen kasvattamista, taloudellisten edistymistä sekä ennen kaikkea toisten kilpailevien sivilisaatioiden

¹⁴ Eddo Stern, ”Keskiajan kosketus. Kerronnallisista, maagisista ja tietoteknisistä artefakteista verkkoroolipeleissä.” Teoksessa Erkki Huh-tamo ja Sonja Kangas (toim.), *Mariosofia. Elektronisten pelien kulttuuri*. Helsinki: Gaudeamus 2002, 245–246.

¹⁵ Stern, ”Keskiajan kosketus”, 239.

¹⁶ Civilization-sarjasta ja pelien historiakäsityksistä ks. lisää Heikkilä, ”Historialliset tietokonepelit. Pervoa viihdettä?”; Heikkilä, ”Historiallinen fiktio ja tietokonepelit.”

¹⁷ Osaa sivilisaatiopelistä onkin kutsuttu pitkään muun muassa peliarvosteluissa ”jumalpeleiksi”.

¹⁸ Kaikki sivilisaatiopelit eivät ole menneisyys-orientoituneita, vaan ne voivat sijoittua myös tieteiskontekstiin, vieraille taivaankappaleille ja/tai tulevaisuuteen.

voittamista. Pelaaja tarkastelee yhteisöä korkean hallitsijan tai jumalan positiosta,¹⁷ ja vaihtoehtoisena pelitapana voi olla hyvinvoinnin turvaamisen sijasta sivilisaation kiusaaminen erilaisten vitsausten avulla.¹⁸

Epookkipelien lisäksi sivilisaatiopelit näyttävät olevan kaikkein luonnollisimpia historiantutkijoiden tutkimuskohteita. Ne ovat historiakulttuurin muotoina kenties tunnistettavimpia ja lähimpänä konventionaalista historian tutkimuksen kenttää, sotien ja politiikan historiallisen muutoksen ja vaikutussuhteiden tutkimusta. Kuitenkin sekä tutkijoiden että peliharrastajien näkökulmasta huomio kohdistuu usein nimenomaan representaation *ongelman* pohtimiseen. Tutkijan näkökulmasta pelien pulmana on niiden tuottaman historia-kuvan vääränlainen redusoituneisuus ja determinaatio. Historiallinen toiminta ja vaikutussuhteet supistuvat, yksinkertaistuvat ja vääristyvät. Harrastajien näkökulmasta kenties suurempana häiriönä toimivat epäautenttisuus ja epärealistisuus. Menneisyyden sotakoneet ovat tai eivät ole alkuperäisen näköisiä yksityiskohdissaan tai eivät käytäydy ”oikealla” tavalla:

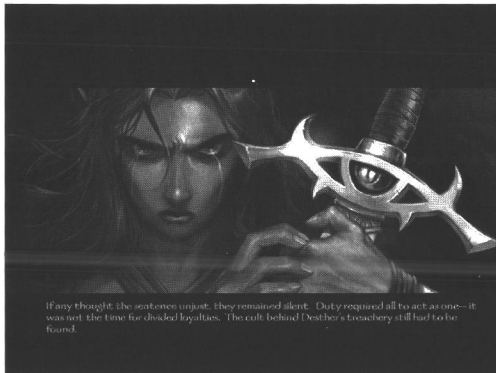
OTR toistaa historiaa kunnioitettavan hyvin. Kampanjoiden kulku ja vuosiluvut heijastavat tositahtumia, ja lentokoneiden mallinnus on tasokas. Kalusto vaihtuu hiljakseen, ja 1944 on saksalaiselle pelaajalle kohtalon vuosi, mutta kosto on suloinen suihkuhävittäjien saapuessa.

Jukka O. Kauppinen, *Over the Reich* -arvostelu, *Mikrobitti* 2/1997, 90.

Pääasiallinen ongelma saksalaisissa koneissa on niiden nopeus. Reagentiaika pumpata lyijyä pommikoneeseen on parin sekunnin luokkaa, ja toiseksi suihkukoneet menevät tosi herkästi rikki. Aidossa elämässä muun muassa yksi Me-163:n lentäjä kirjaimellisesti sulii penkkiinsä, kun polttoaineputket repesivät ja suihkuttivat nesteet päälle.

Niko Nirvi, *Secret Weapons of the Luftwaffe* -arvostelu, *Mikrobitti* 10/1991, 66–67.

Pelaajan kaipaama historiallinen autenttisuus on olosuhteiden tai edellytysten rajoitettua autenttisuutta. Pelikertomuksen tapahtumahistoriallinen autenttisuus sitä vastoin poistaisi pelaamisen mahdollisuuden. Pelaaminen perustuu nimenomaan vaihtoehtoisten menneisyyden tulevaisuuksien mahdollisuuteen.



Fantasiapelit rakentuvat vahvojen, emotionaalisten teemojen, kuten uskollisuuden, petoksen ja koston, varaan.

Kontrafaktuaalisuus historiapeleissä

Mielestämme historiapeliä olennaisin piirre ei ole niiden tuottaman ulkoisen historiakuvaruon oikeellisuus vaan historiatietoisuutta tuottava toimintalogiikka. Historiallisen pelin pelaaja joutuu pohtimaan mennyttä tulevaisuutta. Esimerkiksi epookkipelin pelaaja on kuvitteellisessa tilanteessa, jossa menneestä nykyisyydestä avautuvat myös sellaiset mahdollisuudet, jotka faktuaalisessa, toteutuneessa historiassa eivät aktualisoituneet. Toteutumattomia menneisyyden vaihtoehtoja koskevia kysymyksiä kutsutaan luonteeltaan kontrafaktuaalisiksi.¹⁹ Tähän liittyy pelien yksi selkeä käyttöolollisuus: kontrafaktuaalisuuden esiintuomisen hyötyä kannattaisi pohtia esimerkiksi historian kouluopetuksen näkökulmasta.

Kontrafaktuaalien hahmottelu näyttäisi menneisyyden mahdollisten tulevaisuuksien ja tulevaisuuden mahdollisuuksien kenttänä, ja näin se auttaisi oppilaita ymmärtämään symmetriaperiaatteen kaltaisia historiateoreettisia käsitteitä: historiaa on hedelmällistä tarkastella myös toteutumattomien mahdollisuuksien, epäonnistumisten, hävinneiden sekä ei-inhimillisten toimijoiden vaikutusten näkökulmasta. Pelin pelaaminen muistuttaa, että menneisyydenkin ihminen on ollut valintojen edessä. Edellinen kontrafaktuaalinen toiminnallisuus on nähtävissä erityisesti juuri epookkipelien parissa eli sellaisten historiarepresentaatiopelien yhteydessä, jotka viittaavat eksplisiittisesti tiettyihin historiallisiin tapahtumiin. Sivilisaatiopelissä tarkastelukulma on edelliseen verrattuna yleisempi, toisinaan lähes metahistoriallinen, eikä välttämättä sidoksissa faktuaalisiin tapahtumiin. Olosuhdepeleissä puolestaan kysymys kontrafaktuaalisuudesta ei ole samalla tavalla keskeinen, vaan ne toimivat opetusmerkkinä paremmin, jos pohditaan, millä tavoin ajallisesti ”vanha” atmosfääri, toinen paikka, tuotetaan tiettyjen elementtien läsnäololla ja toisten poissaololla.

Elektronisen historiapelin pelaaja on tietoinen pelin kontrafaktuaalisesta luonteesta – ainakin silloin, kun hän tunnistaa pelin varsinaiseksi historiapeliksi. Pelien historiarepresentaatiot vahvistavat pikemminkin faktuaalista pohdiskelua, joka kohdistuu menneisyyttä koskeviin kysymyksiin, kuin tarjoavat valmiita, tutkimukseen perustuvia menneisyyden representaatioita. Historiakulttuuri on kenttä, jossa historiallisen ajattelun ehdot muotoutuvat. Tällä kentällä historiapeleillä voisi olla opetuksellisen soveltamisen mahdollisuuksia. Elektronisten historiapeliä ominaispiirteet avaavat uudenlaisia, metodologisesti orientoituneen historiakulttuurin ulottuvuuksia.

Historiapeliä pelaaminen vahvistaa pelaajan käsitystä ihmisestä historian subjektina. Tiettyt historiapelit tarjoavat myös muodon laajoille, kulttuuristen muutosten syitä koskeville kysymyksille. Lisäksi historiapeli tutustuttaa pelaajansa erilaisiin menneisyyden ihmisen toimintaa ohjanneisiin ja rajoittaneisiin ilmiöihin. Todellisuuden jäljittelijänä historiapeleillä on samanlaisia ulottuvuuksia kuin historiallisella kaunokirjallisuudella. Kun pelaaja kohtaa menneisyyden ”avoimen menneen tulevaisuuden” näkökulmasta, hän joutuu pohtimaan myös toteutuneen, faktuaalisen menneisyyden todellisuuden tapahtumien syitä. Historiapelin pelaaminen opettaa siis kiinnittämään huomiota siihen, *miten ja miksi* prosessit muotoutuivat sellaisiksi, kuin ne faktuaalisesti muotoutuivat.

Faktuaalista ja kontrafaktuaalista representaatiota vertailevan pohdinnan edellytys tietysti on, että pelaajalla on jonkinlainen käsitys historiantutkimuksen tuottamista faktuaalisista representaatioista. Historiapelaamisen mah-

¹⁹ Menneistä tulevaisuuksista katso lähemmin esim. Matti Männikkö, ”Tulevaisuudentutkimus ja historiankirjoitus.” Teoksessa Meri Heinonen et al. (toim.), *Dialogus. Historian taito*. Turku: Kirja-Aurora 2002. Historiapeliä kontrafaktuaalisesta luonteesta ks. myös Karasjärvi, ”Kleio vs Bill Gates”; Heikkilä, ”Historialliset tietokonepelit. Pervoa viihdettä?”

²⁰ Suomalaisista peli-historiallisista sivuista ks. esim. Pelikonepeijoonit-sivusto www.pelikonepeijoonit.net. Pelinostalgisista kirjoista ks. esim. Van Burnham, *Supercade. A Visual History of the Videogame Age 1971–1984*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press 2001; Rusel DeMaria & Johnny L. Wilson, *High Score! The Illustrated History of Electronic Games*. New York: McGraw-Hill/Osborne 2002; J.C. Herz, *Joystick Nation. How Videogames Gobbled Our Money, Won Our Hearts and Rewired Our Minds*. London: Abacus 1997; Steven L. Kent, *The Ultimate History of Video Games. From Pong to Pokémon and Beyond...* Roseville, California: Prima Publishing 2001.

dolliset opetukselliset ulottuvuudet ovat siten sidoksissa historiaa koskeviin tietoihin. Pelin tuottama historian representaatio ei koskaan ole tapahtuma-historiallisesti faktuaalinen, mutta tämä kontrafaktuaalisuus ei vähennä historiapeliin pelaamisen sisältämiä pedagogisia mahdollisuuksia. Päinvastoin se lisää niitä.

Historiapeliin pelaamisen historiakulttuuria artikuloivat vaikutukset voivat olla historiantutkimusta rikastuttavia. Ne kasvattavat pelaajaa tunnistamaan historiallisia tosiasioita. Pelaamisella on ennen muuta heuristinen merkitys: historiallisia olosuhteita tai ehtoja jäljittelevä toimintaympäristö herättää pelaajassa paitsi kontrafaktuaalisuuden pohdintaa, myös pelin lähtöoletuksiksi annettujen olosuhteiden tai ehtojen autenttisuutta koskevia kysymyksiä. Historiapelin yhteyteen sijoitettu kirjallisuusluettelo saattaisi palvella näitä kysymyksiä pohtivaa pelaajaa. Toistaiseksi kirjallisuusviitteet ovat historia-peleissä kuitenkin harvinaisia, joskin esimerkiksi *Civilizationissa* on humoristisia viittauksia yleisen historian klassikoihin.



Dragon's Lair -peli oli yksi fantasiagenren edelläkävijöistä 1980-luvun alussa. Kuva-kaappaus pelin uusintaversiosta *Dragon's Lair 3D: Return to the Lair*. Kuva: www.gamingmaxx.com/features/interview/drgnlrqamh.htm.

Retropelaaminen ja nostalgia

Tarkastelemme seuraavaksi historiakulttuurin muotoa, joka kiinnittyy itse pelien ja pelaamisen historian esittämiseen ja käyttöön. Tietokone tai muu elektroninen pelilaite ei ole ainoastaan menneisyyden kuvia tallentava, esittävä ja muokkaava muistikone tai -työkalu vaan itsekin muistelun ja nostalgisoinnin kohde.

Nostalgia-sana viittaa etymologisesti kreikan kieleen ja kotiinpaluun tuskaan. Nykymerkityksessään se kytkeytyy jonkun menneen tai kadonneen kaihoon ja haikailuun. Käsitteellä on sekä kollektiivisuutta että yksilöpsykologista tasoa koskettava luonteensa. Nostalgiaan voi liittyä myös aktiivinen toiminta, kadonneen esiin nostaminen ja käyttö. Vuosituhannen vaihteen elektronista pelikulttuuria hahmotellessa myös nostalgialuottuvuus nousee esiin. Nostalgia ja retroilu näkyvät erityisesti vanhoja pelejä ja pelilaitteita käsittelevien Internet-sivujen runsautena, keräilyharrastuksena ja uusiokäyttönä sekä pelihistorian rajapyykkejä esittelevinä teoksina ja näyttelyinä.²⁰ Petri Saarikoski toteaa, että retro- ja nostalgialmiöiden ensimmäinen aalto syntyi

Suomessakin jo viimeistään 1980-luvun lopulla, heti kun harrastuslehdissä alettiin kirjoittaa 8-bittisten kotitietokoneiden ”kuolemista”. Katoamisen ja häviämisen tunne synnytti suoranaista liikehdintää vanhan pelikulttuurin vaalimiseksi. Saarikoski näkee tämän jopa tiettyjen harrastajaryhmien pyrkimyksenä erottautua tietotekniikan käytön ja harrastamisen edistyskeskeisestä valtavirrasta.²¹

Pelinostalgiaista ja kierrätyksestä on tullut niin ikään populaarikulttuuris-esteettinen elementti. Se näkyy 1980-luvun peligrafiikkaa ja analogis-syn- teettistä äänimaailmaa hyödyntävissä, kierrättävissä ja uudelleenkoostavissa kulttuurituotteissa, peleissä, pop-musiikissa ja musiikkivideoissa, mainoksissa ja erilaisissa sähköisissä palveluissa (esimerkiksi *Hotelli Kultakala*). Jo ennen vuosituhatosen vaihdetta tietotekninen ja pelillinen nostalgia saivat ilmentymismuotojaan muun muassa alkuperäistä ”puhdasta” yhteisöllistä hakkerismia käsittelevässä populaarikirjallisuudessa, joten jo nyt nostalgian kohteena oleva elektronisen pelaamisen ja tietokoneharrastamisen aikakausi myös itse nostalgisoi vanhaa. Hakkeri-ihannoinnin ohella 1980-luvun loppu- puolen peleissä kierrätettiin 1970-lukulaisia pelityyppisiä ja -elementtejä.²² Pelinostalgia ja retroilu ovat ilmiönä kytkettävissä niin sellaiseen jatkuvuuden ja vakauden haluun, joka on syntynyt modernin aikakauden murroksellisuuden korostamisesta, kuin laajempaan, 1960-luvulta alkaneeseen konsumeristis- simulationistiseen nostalgian tuotteistamiseen.²³

Mediatutkija Anu Koivunen korostaa, että nostalgia tuottaa performatiivisesti kohteensa. Hänen mukaansa nostalgia ei ole selitys vaan kysymys, joka koskee ”sekä kohteita, muotoja, merkityksiä että efektejä.”²⁴ Elektronisen pelikulttuurin yhteydessä onkin aiheellista kysyä, millaista käsitystä pelikulttuurisesta menneisyydestä edellä mainitut toimintamuodot tuottavat. Yhtä aiheellista on kysyä, mitkä tahot nostalgiaulottuvuutta hyödyntävät ja miten käsitys menneestä pelaamisesta on muuttunut. Ainakin voi todeta, että koska tietokonepeli on myös hyödyke, saattaa nostalginen sensibiliateetti olla yksi olennainen tuotteen houkuttelevuutta lisäävä tekijä.

Pelien remediaatio

Tietyt peli-ideat voi paloitella moottorisahalla, kääristää masuunissa ja ripotella tuhkat Himalajalle, mutta silti niissä henki pihisee. Aina muutaman vuoden välein joku manaa edesmenneen ylös haudastaan.

Jukka Tapaninmäki, *Zarathustra*-peliarvostelu, *Mikrobitti* 5/1991, 60.

Pelien ja pelikulttuurin remediaatio tarkoittaa edellisen tapaan pelaamisen ”vanhojen” muotojen kierrättämistä. Remediaation yhteydessä tämä kierrätys tapahtuu kuitenkin toisella tasolla, eikä se välttämättä viittaa selkeästi artikuloituun menneisyyden läsnäoloon ja käyttöön, vaan alitajuisempaan toistamiseen ja uudelleentulkintaan yli media- ja teknologiarajojen.

Remediaation käsite on tuttu erityisesti mediatutkijoiden Jay David Bolterin ja Richard Grusinin teoksesta *Remediation – Understanding New Media* (1998).²⁵ Bolter ja Grusin haluavat kyseenalaistaa uuden median ”uutuuden” ja osoittaa eri toiminnan tasoja ja tapoja, jossa vanha mediaa suodattuu ja kierrättyy uutuusiksi. He esittävät, että uusi media perustelee kerta toisensa jälkeen uutuutensa samantapaisesti: uusi media väittää tuottavansa vihdoin

²¹ Saarikoski, *Pioneerien leluista kulutuselektronikaksi*, 233–239.

²² Ks. esim. Steven Levy, *Hackers. Heroes of the Computer Revolution*. New York: Delta 1994 (1984); Saarikoski, *Pioneerien leluista kulutuselektronikaksi*, 237.

²³ Nostalgia-tulkintoista ks. Anu Koivunen, ”Takaisin kotiin? Nostalgiaselityksen lumo ja ongelmallisuus.” Teoksessa Anu Koivunen, Susanna Paasonen ja Mari Pajala (toim.), *Populaarin lumo – mediat ja arki*. Turku: Turun yliopisto, mediatutkimus 2001.

²⁴ Koivunen, ”Takaisin kotiin? Nostalgiaselityksen lumo ja ongelmallisuus”, 345.

²⁵ Jay David Bolter & Richard Grusin, *Remediation – Understanding New Media*. Cambridge, Massachusetts, London, England: MIT Press 1998.

²⁶ Historiapelit pyrkivät samantapaisen logiikan mukaan simuloimaan menneisyyttä sellaisena kuin se on tapahtunut tai sellaisena kuin se olisi voinut tapahtua, jos tietyt valinnat olisi tehty toisin.

²⁷ Susanna Paasonen, "Jotain uutta, jotain vanhaa ja jotain lainattua: www-sivut kuvallisena esitysmuotona." Teoksessa Hannu Nieminen ja Jukka Sihvonon (toim.), *Mediatutkimus. Näkökulmia ja kartoituksia*. Turku: Turun yliopisto, mediatutkimus 2001, 106–107.

²⁸ Bolter & Grusin, *Remediation*, erit. 88–103.

²⁹ Aki Järvinen, "Kolmiulotteisuuden aika. Audiovisuaalinen kulttuurimuoto vuosina 1992–2002." Teoksessa Huhtamo & Kangas (toim.), *Mariosofia*.

³⁰ Tässä yhteydessä on syytä todeta Bolterin ja Grusininkin tekemä huomio remediaation kaksisuuntaisuudesta eli siitä, miten tietotekninen esittäminen ja oleminen näyttätty "vanhempien" medioiden yhteydessä (esim. Digi-tv, tietiselokuva).

täydellisen – tai ainakin aiempia medioita täydellisemmän – immersion, tilanteen, jossa itse media (teknologia) häviää näkyvistä sen kautta maailmaa katsottaessa ja jopa median sisällä toimittaessa. Varsinkin viime aikoina tämä häviäminen on tarkoittanut multi- ja hypermediaalisuutta, mahdollisimman monta aistia hyödyntävän esittämisen tavan korostamista. Bolter ja Grusin toteavat myös, että häviäminen on tarkoittanut lisäksi väistämättä aiempien medioiden esittämisen ja käyttömuotojen realismin imitaatiota. Digitaalinen kuva pyrkii fotorealismiin, valokuvalliseen totuudellisuuteen, digitaalinen animaatio taas pyrkii mahdollisimman lähelle elokuvallista esittämistä tai sen ohii.²⁶ Susanna Paasonen tosin kritisoi Bolterin ja Grusin tulkintaa ja toteaa sen painottavan determinististä mediakamppailua, jossa eroilla tai käyttäjien toimilla ei juuri ole merkitystä ja jossa www ja uusi media ovat kehityksen "huipentumia". Paasonen mukaan Bolterin ja Grusin mallia voi varauksella hyödyntää, kun ottaa huomioon myös eri mediamuotojen (ja -käyttöjen) lomittaisuudet, rinnakkaisuudet sekä erot.²⁷

Bolterin ja Grusin tulkintojen pohjalta pelien remediaation voi jakaa ainakin kolmeen toisiinsa kytkeytyvään tasoon: laitetasoon, sovellusten sekä sosiaalisen ulottuvuuden kautta ensisijaisesti näyttättyvään remediaatioon. Bolter ja Grusin kirjoittavat uudelleenmuovaamisesta. Sillä he tarkoittavat tapoja, joilla aikaisempaa mediaa tai teknologiaa on muutettu peleille sopivaksi: taskulaskulaskimet ja kannettavat tietokoneet ovat tarjonneet sen mediateknologisen pohjan, joka on kierrätetty elektronisten pelien ja mobiiliviihteen tekniseksi ympäristöksi. Televisiota ja elektronisia pelejä yhdistävät pääsääntöisesti kuvaruudun läsnäolo, pyrkimys tiettyyn reaaliaikaisuuteen sekä maailman tarkkailemiseen, vaikka nimenomaan uusimman median ja pelien yhteydessä korostetaan omakohtaisen osallistumisen ja toiminnan aspektia.²⁸

Sisällöllinen remediaatio liittyy esimerkiksi kerronnan ja esittämisen konventioihin sekä lajityyppeihin, joiden yhteydessä tavallisimmin haetaan yhtymäkohtia television ja elokuvien toimintalogiikoihin, joille taas löytyvät omat edeltäjänsä sirkuksesta teatteriin. Suoremmin nämä yhteydet näkyvät vaikkapa urheilupeleissä, jotka pyrkivät imitoimaan television kautta lähetetyn urheilutapahtuman audiovisuaalista ilmettä, kerrontaa ja toimintaa selostajäänäineen, yleisön reaktioineen ja vaihtuvine kamerakulmineen ja hidastuksineen.²⁹ Elokuvallisuus puolestaan näkyy useiden pelien kerronnassa tai suorina elokuvallisina välianimaatioina, joiden avulla kuljetetaan pelijuonta eteenpäin ja siirretään pelaaja kohtauksesta tai pelitasolta toiselle.³⁰ Tietynlaista elektronisen pelikulttuurin sisäistä remediaatiota on se, kun tuttuja suosikkipelejä, pelityyppejä ja toimintatapoja kierrätetään lähes sellaisenaan alustalta toiselle. Supermariot ja laracroffit seikkailevat niin pelikonsoleissa, tietokoneissa kuin kännyköissä ja muissa mobiililaitteissakin, puhumattakaan suosikkien intermediaalisesta hyödyntämisestä pelien lisäksi elokuvissa ja kirjoissa.

Remediaatio näkyy niin ikään laajemmassa sosiaalisessa ja kulttuurisessa ulottuvuudessa, jossa pelaaminen tapahtuu ja jossa sitä määritetään. Bolter ja Grusin muun muassa huomioivat, miten television ja elokuvan väkivaltakeskustelu on lähes sellaisenaan yhdistynyt elektroniseen pelaamiseen nimenomaan kasvavan multimediaalisen luonteen tuottaman realismin kautta. Sama kulttuurisen toiminnan historiallisuus näkyy myös julkisissa ja yksityisissä tiloissa, joissa medioita käytetään ja elektronisia pelejä pelataan. On kuitenkin muistettava, että kierrättäminen ei ole lineaarista. Toisin kuin Marshall

McLuhan väittää, vanha media ei toimi sellaisenaan uuden median sisältönä.³¹ Mediasuhteet ovat ajallisesti monikerroksellisia. Kyse on niin ikään sosiaalisesta jatkuvuudesta, jonka puitteissa uutta mediaa määritetään nimenomaan kliseistyneiden teknologisten tulevaisuuskuvitelmien ja aikaisempien mediateknologioiden käyttökokemusten pohjalta sekä yksilöllisellä että kollektiivisella tasolla.³² Tässä määrittämissä menneisyys näyttäytyy ja toimii tavoin, joita tässä katsauksessa olemme esitelleet. Näyttäytymisen ja toiminnan tavoista, pelien historiarepresentaatioista, nostalgisista pelihistorioista ja remediaalisesta kierrätyksestä muodostuu elektronisten pelien historiakulttuuri.



Pelien historiarepresentaatiot kierrättävät stereotyyppisiä käsityksiä ja esittämisen konventioita, jotka rakentavat niin pelihahmot kuin pelien tapahtumaympäristötkin helposti lähestyttäväksi. Kuvakaappaukset pelistä *Children of the Nile*. Kuvat: www.gamershell.com.

³¹ Marshall McLuhan, *Understanding Media. The Extensions of Man. Ninth Printing.* Cambridge, Massachusetts, London, England: MIT Press 2001 (1964), esim. 7–9. Bolterin ja Grusinin kritiikistä ks. Paasonen, ”Jotain uutta, jotain vanhaa ja jotain lainattua.”

³² Ks. myös Jaakko Suominen, *Koneen kokemus. Tietotekninen kulttuuri modernisoituvassa Suomessa 1920-luvulta 1970-luvulle.* Tampere: Vastapaino 2003.

³³ Risto Heiskala, *Toiminta, tapa ja rakenne: kohti konstruktionistista synteesiä yhteiskuntateoriassa*. Helsinki: Gaudeamus 2000, 15–16. Heiskala suhtautuu kumpaankin perinteeseen kriittisesti ja päättyy, varauksin, nimittämään omaa teoreettista otettaan ”tapateoreettiseksi” tai ”käytännön teoreettiseksi”. Kulttuuristen merkitysten muutoksen tutkimisen näkökulmasta erityisen kiinnostavia ovat Heiskalan uusstruktuurilistista semiotiikkaa koskevat huomiot. Heiskala tekee perustavan erottelun esireflektiivisten, reflektiivisten ja konstitutivisten merkitysten artikulaatioiden välille. Reflektiivisiä artikulaatioita ovat esimerkiksi eksplisiittiset ajatukset, teoriat, kertomukset ja tieteelliset tekstit. Esireflektiivisiä artikulaatioita ovat sumeamin muotoutuneet toiminnan ja tulkinnan tavat. Konstitutivisia artikulaatioita ovat puolestaan kielipiirit, sääntökokoelmat ja lait. *Ibid.*, 153–154.

³⁴ Kyse on periaatteessa genealogisesta lähestymistavasta, jota Marc Bloch hahmotteli jo 1940-luvulla. Blochin ja Foucaultin yhteyksistä katso esim. Matti Peltonen, ”Marc Bloch, tyypillinen poikkeus.” Teoksessa Marc Bloch, *Historian puolustus*, 18. Katso myös Michel Foucault, *Nietzsche, genealogia, historia*. Teoksessa Foucault/Nietzsche. Helsinki: Tutkijaliitto 1998, 63–107. Regressiivisen tai ”genealogisen” lähestymistavan hahmottelua on Blochin maaseutuhistoriallisessa tuotannossa jo 1930-luvun alussa. Regressiivisen analyysin tai genealogisen metodin lähtökohta on

Historiakulttuuri toimintana, tapana ja rakenteina

Toisen Maailmansodan aikaisessa Lontoossa elävällä, elämässään epäonnistuneella britti-agentilla ei mene hyvin. Torakoita kuhisevan huoneen pöydällä lojuu nippu kirjeitä, ja päällimmäisenä on kirje, jossa ilmoitetaan potkuista. Vuokrakin on myöhässä. Kunpa vain voisi palata ajassa taaksepäin... Mahdollisuus tähän tulee enemmän kuin uskoisikaan, kun pelaaja lennähtää saksalaisen pommin voimasta ajassa taaksepäin vuoteen 1912, loistoristeilijä Titanicille.

Tero Lehtiniemi, *Titanic: Adventure Out of Time* –arvostelu, *Mikrobitti* 2/1997, 92.

Historiakulttuurilla tarkoitetaan kulttuurin kenttää, jossa käsityksemme menneisyydestä muodostuu. Pelien historiakulttuuria tutkittaessa on syytä korostaa nimenomaan ilmiön moniulotteisuutta ja -kerroksellisuutta. Tutkija, joka on kiinnostunut historiakulttuurista tässä mielessä, voi jäsentää kohdettaan Risto Heiskalan hahmottelemien toiminnan, tavan tai rakenteen käsitteiden avulla. Heiskala painottaa maltillista konstruktionismia esittelevässä yhteiskuntateoreettisessa teoksessaan *Toiminta, tapa ja rakenne* (2000) tavan käsitteen merkitystä toimintateoreettisten ja rakenneteoreettisten lähestymistapojen ja tutkimusperinteiden yhdistäjänä.³³ Kun oletamme, että tietokonepelien pelaaminen on historiakulttuurisia merkityksiä muuttavaa toimintaa, sitä voi tarkastella näiden kolmen erityyppisen merkitysten artikulaatiotason näkökulmasta.

Historiakulttuurin muotoutumiseen keskittyntä tutkimusotetta voi kutsua historiallisen kulttuuriperinnön tutkimukseksi. Se tarkastelee, millaisten prosessien tuloksena tietty historiakulttuuri on syntynyt. Lähtökohtana on nykyisyyttä (tai mennyttä nykyisyyttä) koskeva kysymyksenasettelu. Tarkastelu voi olla kronologisesti etenevää, mutta historiakulttuuria koskevien kysymysten vastaamiseen sopii myös ote, joka suuntautuu ”regressiivisesti” kartoittamaan tietyn historiakulttuurisen ilmiön muotoutumisen prosessia. Kohdetta ei tällöin lähdetä tarkastelemaan kronologisesti kulttuurisen muodon alkuperästä käsin, vaan sitä lähestytään takautuvasti, ”a rebours”.³⁴

Regressiivinen tai genealoginen lähestymistapa soveltuu erityisen hyvin sellaisen ilmiön tarkasteluun, joka on muotoutunut useiden eriytmisten prosessien tuloksena. Tutkija voi korostaa pitkäkestoisten, perittyjen menneisyyden tulkinta- ja kohtaamistapojen osuutta, mutta toisaalta hän kykenee paikantamaan myös historiakulttuurissa tapahtuvat nopeat muutokset. Menneisyyden kohtaamisen ja tulkitsemisen tavat voivat muuttua myös nopeasti esimerkiksi uuden teknologisen innovaation myötä. Kulttuurisen ilmiön alkuperää ja yksirytmistä kronologista kehitystä korostava tutkimusote ei välttämättä tavoita nykyisyydessä läsnä olevan historiakulttuurin kentän koko moninaisuutta.

Tässä artikkelissa tavoitteenamme on ollut avata historiakulttuurin kenttää ja tuottaa lähtökohtia elektronisen pelaamisen historiakulttuurin systemaattisemmalle tutkimukselle toiminnallisuuden ja ilmiön erityisyyden näkökulmasta. Artikkelissa esiteltujen aihepiirien ja luokittelujen ohella on useita muitakin tutkimuksellisia lähtökohtia. Artikkelin yhteydessä käytetyt arvosteluesimerkit implikoivat näitä osittain. Yhtenä olennaisena kysymyksenä

olisi muun muassa elektronisten pelien historiakulttuurin ja sukupuolen välisen suhteen pohdinta. Käyttämässämme esimerkeissä elektronisten pelien historiakulttuuri näyttäytyy vahvasti miesten toiminnan alueena. Miten tämä on selitettävissä? Entä miten sukupuolten väliset suhteet ovat rakentuneet elektronisten pelien historiakulttuurin eri osa-alueilla? Onko tämä suhde muuttunut?

nykyisyydestä (tai menneestä nykyisyydestä) saatu kokonaiskuva, jonka eri osa-alueiden muotoutumista lähdetään tarkastelemaan. Bloch ei kuitenkaan pidä tarpeellisena nimittää inhimillistä menneisyyttä regressiivillä metodilla tarkastelevan tiedettä muuksi kuin historiaksi. Olennaista on myös, ettei Blochin esittelemä regressiivinen lähestymistapa syrjäytä tai devalorisoi toisenlaisten kysymysten käsittelyyn soveltuvaa kronologisesti orientoinutta tarkasteluotetta. Bloch, *Historian puolustus*, 92–93.